

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengertian *game online* ini dipisah menjadi dua kata yaitu “*Game*” dan “*Online*”. Dalam bahasa Indonesia *Game* dapat diartikan sebagai permainan, sedangkan *Online* diartikan sebagai daring. Dalam KBBI arti dari permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI yaitu sesuatu (dalam video *game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Dengan berkembangnya teknologi sekarang banyak sekali orang yang bermain *game online*. Jumlah gamer di Indonesia diperkirakan akan meningkat signifikan. Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) yang melakukan studi terkait gim di Indonesia menyebutkan, jumlah gamer mobile di Tanah Air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hal tersebut dikarenakan distribusi gim yang kini tak hanya tersedia pada konsol saja, melainkan merambah ke smartphone atau tablet. Dengan begitu, berbagai *game* bisa dengan mudah diakses dan dimainkan oleh para *gamer*. Bermain *game* bahkan menjadi aktivitas yang rutin dilakukan oleh masyarakat lintas gender dan usia.¹

¹ <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>

Pertumbuhan industri *gaming* di Indonesia mencapai 40 persen pada tahun 2018. Total nilai transaksi industri *game* di Indonesia pada tahun lalu mencapai Rp 15 triliun. Data pertumbuhan dan total transaksi itu disebutkan oleh perusahaan penyedia data analitik industri *game* dan *esports* *Newszoo*. Indonesia memiliki potensi industri *gaming* yang sangat besar, mengingat jumlah populasi Indonesia yang besar. Dari 266 juta penduduk hanya 82 juta yang sudah *online*. Di sini, kami lihat potensi Indonesia untuk bertumbuh jauh lebih besar dari negara lain.²

Game yang cukup populer di internet adalah MMORPG (*Massively-Multiplayer Online Role Playing Games*). MMORPG adalah sebuah permainan yang tidak ada akhirnya, sebab dalam MMORPG, pengguna memainkan karakter yang levelnya selalu meningkat tidak ada habisnya dan mengumpulkan semua nilai dan senjata. Selain hal tersebut, desain game online yang memiliki aspek kompetitif dan kooperatif yang membuat mereka adiksi game online. Interaksi sosial dalam MMORPG adalah hal yang paling penting, pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain di dalam game agar sukses dalam tingkat yang lebih rumit. Pemain harus bergabung dengan sebuah “*guild*” atau “*clan*” dengan pemain lain agar dapat melanjutkan permainan lebih jauh lagi.³

² <https://wartakota.tribunnews.com/2019/04/01/transaksi-industri-gaming-di-indonesia-mencapai-rp-15-triliun-indonesia-peringkat-ke-17>

³ Brian, D. & Hastings, P. W. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyber Psychology & Behaviour*, 8, (2). 110-114

Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para *gamers* atau sebutan bagi para maniak penggemar *game* untuk berkreasi di dunia *online* dengan *game* yang disukainya..⁴

Game online sekarang ini dikenal adanya virtual ekonomi, yaitu keadaan dimana pemain melakukan transaksi jual beli virtual *item* dalam *game online* menggunakan uang riil, virtual ekonomi sekarang sudah menjadi model bisnis dalam industri video *game*, virtual *item* tak lagi hanya berguna dalam permainan tetapi juga menjadi asset yang menjanjikan untuk diperjualbelikan sesama pemain. Kesuksesan virtual ekonomi ini menimbulkan kontroversi dan diskusi tentang mengapa virtual item sampai bisa memiliki nilai komersial meski hanya ada dalam suatu *game online*.

Internet juga dapat dijadikan media untuk melakukan bisnis, maka kemudian berkembanglah apa yang dikenal dengan istilah bisnis *online*. Dengan bermodalkan sebuah situs yang dirancang untuk bisnis online maka bisnis yang dilakukan melalui dunia maya sudah dapat berlangsung. Peluang bisnis non konvensional ini langsung direspon oleh banyak pihak, ada pihak yang memang serius terjun ke bisnis *online* namun banyak juga yang sekedar mencoba-coba.⁵ Teknologi internet saat ini tidak hanya digunakan sebagai lalu lintas informasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana bisnis maupun sarana hiburan, seperti

⁴ Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018.

⁵ James R. Situmorang, Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan SosialBudaya : Jurnal Administrasi Bisnis, Vol.8, No.1, 2012, Hal 77.

permainan. Permainan video *game* dengan menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*.

Dengan maraknya *game online* banyak pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia *game online* dan *game center* tetapi para pecandu *game/gamer*. Awalnya para *gamer* yang bermain *game online* hanya bermain *game* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual *account game* atau *item-item* dalam *game* milik mereka.

Dengan bermain *game online* kita bisa menghasilkan banyak keuntungan, kita bisa mengambil salah satu contoh *game* yaitu *game DOTA 2*. Dengan mengadakan sebuah turnamen yang diadakan setahun sekali yaitu turnamen *The Internasional* dengan total hadiah \$34.330.068 atau 480.620.952.000 rupiah, hampir menyentuh setengah triliun rupiah. Dari sini kita bisa melihat bahwa dunia sudah mulai melirik *game online*.

Cara pemasaran dalam jual beli *account game online* berbeda-beda karena dalam menawarkan *account game online* penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu waktu. Penjual memasang papan pengumuman dalam *game* tersebut (*chat room*) dan menyebutkan apa yang dijualnya ke *gamer* lain. Lalu mereka meminta bagi *gamer* yang membutuhkan untuk meninggalkan alamat atau nomor telepon yang dapat dihubungi.

Selain cara yang tersebut ada juga gamer yang berbisnis dengan cara menggelar dagangannya di forum jual beli, *social media*, web jual beli online seperti itemku, shopee, bukalapak, dll. Dan ada juga dengan cara bertemu langsung atau COD (*Cash On Delivery*)

Salah satu *game online* yang menyediakan fasilitas jual beli atau *trading* antar pemain adalah Toram Online. Game Toram Online yaitu game bertipe MMORPG. *Item* dan *equipment* adalah produk yang diperjual-belikan Toram Online. Mulai dari uang virtual dalam *game*, sampai *item-item* dan *set equipment* semua *class*. Salah satu yang menjadi favorit yang di beli orang-orang adalah uang virtual dalam *game* tersebut karena dengan uang tersebut kita bisa beli apa saja dalam game baik *item* yang biasa sampai *item* langka.

Dengan bermain Toram Online kita juga bisa menghasilkan keuntungan dari *game* tersebut, karena bisa dapat menghasilkan uang yang cukup lumayan banyak pemain yang fokus dalam bisnis Toram Online. Cara untuk berbisnis dalam game Toram Online ialah cukup mudah tapi butuh kesabaran dengan cara farming melawan mob biasa, mini boss, serta boss yang ada di dalam *game* tersebut sampai kita mendapatkan *item* yang kita inginkan lalu kita bisa langsung menjualnya ke *player* lain atau menaruhnya di papan penjualan.

Beberapa ahli mendefinisikan ekonomi islam sebagai suatu ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan dengan alat pemenuhan kebutuhan yang terbatas dalam

kerangka syariah. Namun, definisi tersebut mengandung kelemahan karena menghasilkan konsep yang tidak kompatibel dan tidak universal. Karena dari definisi tersebut mendorong seseorang terperangkap dalam keputusan yang apriori (*apriory judgement*) benar atau salah tetap harus diterima.⁶

Tujuan ekonomi Islam adalah masalah (kemaslahatan bagi umat manusia). Yaitu dengan mengusahakan segala aktivitas ekonomi demi mencapai kemaslahatan bagi manusia, atau dengan menghindarkan diri dari segala hal yang membawa mafsadah (kerusakan) bagi manusia.⁷ Berdasarkan hal itu, ekonomi Islam turut memberikan jalan bagi manusia untuk melakukan berbagai improvisasi dan inovasi melalui sistem dan teknik dalam perdagangan.

Memenuhi syarat dan rukun jual beli semakin penting atas perkembangan bisnis masa sekarang ini, seperti bisnis game online yang tidak kalah dari bisnis lainnya. Karena dalam game online para pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain dan membangun sebuah komunitas. Tidak cuma sampai di situ, game online sering dijadikan tempat untuk mencari keuntungan dengan cara menjual barang atau uang yang berlaku dalam game tersebut.

Objek benda yang ditawarkan dalam game online jelas secara sifat atau tidak memiliki wujud tidak nyata dan hanya berbentuk virtual, akan tetapi dapat dimanfaatkan atau digunakan, bisnis ini biasanya dilakukan dengan elektronik atau identik dengan internet.

⁶ Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI), *Ekonomi Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Hal. 14.

⁷ Ahmad Mundir, dkk, *Perbandingan Sistem Ekonomi* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2015), Hal. 138-139.

Dalam syarat objek yang diperjualbelikan adalah sebagai berikut, barang yang diperjualbelikan harus ada, barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan, barang yang diperjualkan harus berupa barang yang ternilai, barang harus halal, barang dapat diketahui oleh pembeli⁸. Yang lebih penting dalam melakukan jual beli objek harus milik sendiri, tidaklah sah menjual barang orang lain dengan tidak seizin pemiliknya atau barang-barang yang baru akan menjadi pemiliknya dan tidak dibatasi waktu dalam pemilikan objek yang diperjualbelikan.⁹

Islam sangat tidak setuju dengan penipuan dalam bentuk apapun. Penipuan digambarkan oleh al-Qur'an sebagai karakter utama kemunafikan. Islam menuntut pemeluknya untuk menjadi orang yang jujur dan amanah. Orang yang melakukan penipuan dan kecurangan tidak dianggap sebagai umat Islam yang sesungguhnya, meskipun dari lisannya keluar pernyataan bahwasannya dirinya orang muslim, beberapa bentuk penipuan yang dilarang keras dalam al-Quran yaitu curang dalam timbangan, tidak jujur, kebohongan dan pengingkaran janji, serbaneka penipuan transaksi.¹⁰

Dalam aktivitas perdagangan, banyak kalangan orang muslim melakukan kegiatan jual beli skin dan item game toram online . Tetapi dikalangan orang Islam memiliki keraguan dalam menjalankan kegiatan tersebut karena belum mengetahui dilarang atau tidak dalam ajaran Islam di mana barang yang dijual hanya berbentuk virtual. Dalam

⁸ Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah, (Jakart: Kencana, 2012), Hal 102.

⁹ Hendi Suhendi, Fiqh Muamalah, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Hal 72-73.

¹⁰ Mustaq Ahmad, Etika Bisnis Dalam Islam, (Jakart: Pustak A-Lkautsar, 2001), Hal 136

rukun dan syarat jual beli transaksi game online harus sesuai dengan ajaran Islam. Segala pelaksanaan transaksi tersebut bertujuan untuk meniadakan angka penipuan, persengketaan, ataupun segala macam dampak negatif yang timbul dari suatu transaksi.¹¹

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memandang perlu untuk meneliti dan membahas secara mendalam agar memperoleh kejelasan mengenai **‘Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Game MMORPG Toram Online’**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat menghasilkan sebuah rumusan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana Tinjauan Hukum Islam dalam transaksi jual beli game MMORPG toram online?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana Tinjauan Hukum Islam dalam transaksi jual beli game MMORPG toram online.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran terkait bagaimana hukum Islam terhadap jual beli game MMORPG toram online

¹¹ Ika Yunia Fauzia, Etika Bisnis Dalam Islam, (Jakarta: Pena Grafika, 2013), Hal.15.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan dan memecahkan suatu permasalahan perusahaan dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran bagi perusahaan khususnya yang berkaitan dengan hukum jual beli dalam game MMORPG toram online.

c. Manfaat Ilmiah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan hukum islam terhadap jual beli dalam game toram online.

E. Definisi

1. Hukum Islam

Pengertian hukum Islam atau syariat Islam adalah sistem kaidah-kaidah yang didasarkan pada wahyu Allah SWT dan Sunnah Rasul mengenai tingkah laku mukallaf (orang yang sudah dapat dibebani kewajiban) yang diakui dan diyakini, yang mengikat bagi semua pemeluknya.¹²

2. Transaksi Jual Beli

Jual beli ialah pertukaran barang atas dasar saling rela atau memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan (berupa alat tukar sah).¹³

¹² Eva Iryani, *Hukum Islam, Demokrasi dan Hak Asasi Manusia*, dalam Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 No.2 Tahun 2017. Hal 24.

¹³ Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, Jakarta: Kencana, 2005, hal. 101

3. MMORPG Toram Online

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) adalah permainan peran komputer (RPG) yang dapat diakses oleh banyak pemain secara massal untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui sambungan Internet dan LAN.¹⁴



¹⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_peran_daring_multipemain_masif